

Schließen Sie den Joystick (Kontrollhebel) an Port 1 an.

Wenn das Program geladen ist, erscheint auf der Anzeigetafel der Schriftzug "AUSWAHLMÖGLICHKEITEN".

Die zur Auswahl stehenden Möglichkeiten sind:

Drücken Sie "A" um die Anzahl der Reiter im Wettbewerb zu verändern (Höchstzahl sechs).
Drücken Sie "S" um den Parcours zu wählen, den Sie durchlaufen wollen (Parcours Nr. 1 bis 12).
Drücken Sie "D" um den gerade abgelegten Parcours neu zu entwerfen.
Drücken Sie "P" um das Spiel auf dem gerade gewählten Parcours stattfinden zu lassen.
Drücken Sie "F" um die bisher erzielten Höchstergänzungen für diesen Parcours zu erfahren.
Drücken Sie "T" um die Musik an- oder auszuschalten.
Drücken Sie "E" um den Pferden neue Namen zu geben.
Wenn "P" gewählt wurde, um das Spiel auf dem gerade gewählten Parcours stattfinden zu lassen, wird die Anzeigetafel in der oberen Hälfte des Schirms durch das Kamerabild von der Springbahn ersetzt. Auf der unteren Hälfte erscheinen ein Grundriss des gewählten Parcours, der Name des Pferdes des augenblicklichen Spielers und das Land, für das er reitet. Der Beginn des Parcours ist durch ein "S" gekennzeichnet, das Ende durch ein "F". Die fünf verschiedenen Arten von Hindernissen werden durch die Buchstaben "A" bis "E" dargestellt: Die gegenwärtige Position Ihres Pferdes erscheint als intermittenzendes Leuchtsymbol.

Hindernis "A" ist ein Oxer mit fünf Querläufen.
Hindernis "B" ist ein Doppeloxer mit je drei Querläufen.
Hindernis "C" ist eine Mauer.
Hindernis "D" ist ein Querbalken.
Hindernis "E" ist ein Gatter.

Sie können sich frei auf dem Parcours bewegen und ihm erforschen, ohne Strafpunkte zu sammeln, aber nur, solange Sie nicht die Startline überqueren. Wenn Sie das getan haben, fängt Ihr Durchgang an. Auf dem Grundriss (unterer Teil des Schirms) erscheint das Hindernis, das Ihr Pferd gerade angehen soll, in Schwarz. Die noch zu bewältigenden Hindernisse sind rot. Alle Hindernisse müssen in der richtigen Reihenfolge überquert werden (siehe Abschnitt "Teilerpunkte"). Der Durchgang gilt als beendet, wenn das Pferd die Ziellinie überquert hat und im Grundrissplan ein schwarzes "F" erscheint (das heißt, daß alle Hindernisse angegangen worden sind). oder wenn das Pferd ausgeschieden ist.

Kontrolle über Ihr Pferd

Sie können die Bewegungen Ihres Pferdes lenken, indem Sie den Joystick (Kontrollhebel) in der gewünschten Richtung bewegen. Aber genau wie ein richtiges Pferd kann Ihr Pferd auch nicht sofort reagieren - es braucht eine Zeit, um schneller oder langsamer zu bewegen.

Wenn sich das Pferd in der Horizontalen bewegt, verfügt es über drei Gangarten: Trab, Kanter und Galopp. Wenn Sie mit dem Joystick (Kontrollhebel) keinen anderen Befehl geben, wird das Pferd die erreichte Geschwindigkeit beibehalten. Der Trick besteht darin, ihm mit dem Joystick ein wenig die "Peitsche" zu geben, anstatt den Hebel am rechten oder linken Anschlag zu lassen. Sonst kann es passieren, daß das Pferd beim nächsten Hindernis, vor allem, wenn es ein Doppeloxer ist, zu schnell ist, um es zu bewältigen. Um den Sprung zu vollziehen, drücken Sie auf den Auslöseknopf. Beachten Sie, daß Ihr Pferd solange es in der Luft ist, weder Richtung noch Geschwindigkeit ändern kann. Passen Sie also auf, daß es vor dem Sprung die richtige Geschwindigkeit hat!

Bewegungen in der senkrechten Ebene werden nur in einer Geschwindigkeit ausgeführt. Sie wählen diese, indem Sie den Joystick (Kontrollhebel) AUFWÄRTS oder ABWÄRTS bewegen. Das Pferd wird jedoch nicht unbegrenzte Zeit in einer (auf dem Schirm) senkrechten Richtung laufen, sondern wird sich auf dem Grundriss einfach auf einer "Linie" hoch und runter bewegen.

Fehlerlinie

Jedesmal, wenn Sie ein Hindernis berühren, gibt es Strafpunkte, und zwar nach den folgenden Regeln:

- A) Wenn Sie mit irgendeinem anderen Hindernis als dem, das Sie überqueren sollten, bzw. dem davor befindlichen kollidieren, scheiden Sie für diesen Durchgang aus.
- B) Wenn Sie das Hindernis, das Sie angehen sollen, oder das dafür befürbliche reiten, bekommen Sie je nach den geltenden Umständen die folgenden Fehlerpunkte. Wenn Ihr Pferd das Hindernis im Sprung gerissen hat - 4 (vier) Punkte; wenn kein Sprung versucht wurde, aber die Kollision bei niedriger Geschwindigkeit stattfand, zählt dies für eine Verweigerung - 3 (drei) Punkte; wenn Sie mit dem Hindernis in einem Galopp kollidieren, ohne überhaupt zu springen, zählt das als Abwurf des Reiters - dafür gibt es 8 (acht) Fehlerpunkte. (Wenn das Hindernis in einem vorherigen Durchgang bereits gerissen worden ist, gibt es für eine erneute Kollision keine Fehlerpunkte.)
- C) Bei drei Verweigerungen oder Abwürfen scheiden Sie aus.

Diktatetafel

Die Anzeigetafel wird bei der Vollendung jedes Durchgangs aktualisiert. Sie zeigt dann jeweils den gültigen Stand an. Die Pferde mit der geringsten Zahl von Fehlerpunkten sind an erster Stelle, wobei die kürzeste Durchgangszeit bei gleichen Fehlerpunkten den Ausschlag in der Reihenfolge gibt.

Wenn Sie auf der Ausgangsanzeige "P" drücken, kann ein anderer Reiter auf die Springbahn gehen. Mit "M" kehren Sie zur Ausgangsanzeige zurück (Auswahlmöglichkeiten), und "H" zeigt die besten Ergebnisse auf dem augenblicklichen Parcours an. (Die Tabelle mit den besten Ergebnissen wird gelöscht, wenn der Parcours verändert wird.)

Neuentwerfen des Parcours

Wenn Sie Ihren eigenen Parcours entwerfen wollen, wählen Sie aus dem Menü (Auswahlmöglichkeiten) die Nummer des Parcours, den Sie verwenden wollen; danach drücken Sie "D". (Vergessen Sie nicht, daß der vorherige Parcours mit dieser Nummer sowie die Tabelle mit den Bestleistungen für diesen Parcours damit gelöscht werden.)

An die Stelle des Grundrisses tritt jetzt ein Raster mit gelben Quadraten, von denen jedes einen möglichen Hindernis-Standort repräsentiert. Wir beginnen, indem wir eine STARTLINIE festlegen. Bewegen Sie den blinkenden Cursor mit Hilfe des Joysticks (Kontrollhebels) auf das Feld Ihrer Wahl; danach drücken Sie "S". Das "S" erscheint dann auf dem gewählten Feld, und Sie haben Ihre Startlinie für den neuen Parcours.

Nun können Sie den Parcours selbst neu anlegen, indem Sie wiederum den Joystick in die gewünschte Richtung bewegen (Löschen geschieht durch Zurückgehen). Beim Vorwärtsbewegen wird die gewünschte Richtung Hindernis A, B, C, D und E erreichten, aber, wenn Sie auf einem gelben Feld befinden und nur, wenn Sie sich in waagerechter Richtung befinden. Sie können ein gerades Stück des Parcours im rechten Winkel umherspringen, ohne damit zu springen, das ist als Abwurf des Reiters zu verstehen. (Wenn das Editor-Programm eine bestimmte Operation nicht ausführt, ist diese auch nicht erlaubt!) Die Hindernisse werden errichtet, indem die entsprechende Buchstaben-taste gedrückt wird, wenn sich der Cursor auf dem gewünschten gelben Feld befindet. Wenn Sie "N" drücken, löschen Sie das vorher errichtete Hindernis, und das Quadrat ist wieder frei. Auf diesem Wege können Sie so viele Hindernisse aufstellen, wie Sie möchten. (Es ist natürlich nicht nötig, ALLIE verfügbaren Standplätze mit Hindernissen zu besetzen!)

Setzen Sie ein "F" an der Stelle, und der Ziellinie sein soll. (Auch diesen Punkt müssen Sie in waagerechter Richtung anlegen, und er kann sich in einem gelben Quadrat befinden.) Wenn Sie mit dem Hebel einen anderen Parcours entwerfen und, bewegen Sie den Kontrollhebel noch einmal in die selbe Richtung wie vorher, als Sie Ihre Ziellinie angelegt haben. Jetzt ist der Parcours gespeichert und kann wie alle anderen abgerufen und gespielt werden. Wenn wir Ihnen einen Rat geben dürfen: Stellen Sie lieber nicht mehr als zwei Hindernisse hintereinander auf, auch wenn es vom Programm her erlaubt ist. Solche Kombinationen können sehr schwierig zu spielen sein.

UND NUN VIEL SPASS!!!

Placez le joystick (commutateur à tige) dans l'orifice 1.

Une fois l'appareil chargé, le tableau affichera SELECTION MENU.

Les choix sont:

Appuyez sur "P" pour changer le nombre de cavaliers prenant part (Max. 6).
Appuyez sur "S" pour sélectionner le parcours que vous voulez jouer (1-12).
Appuyez sur "D" pour modifier le parcours choisi actuellement.
Appuyez sur "P" pour jouer le parcours choisi actuellement.
Appuyez sur "T" pour afficher la marque (score) de ce parcours.
Appuyez sur "V" pour brancher ou couper la musique.
Appuyez sur "N" pour donner de nouveaux noms aux chevaux.

Une fois que "P" a été sélectionné pour jouer le parcours actuel, le tableau d'affichage sera remplacé sur le haut de votre écran par la vue de la caméra de télévision dans l'arène. La partie inférieure affichera un plan du parcours, le nom du cheval, du cavalier actuel et le pays qu'il représente. Le début de la course est indiqué par un "S", la fin par un "F" et les différents types d'obstacles (il y a cinq types) par les lettres de A à E. Votre position est indiquée par un clignotement.

Type "A" est un obstacle à 5 barres verticales.

Type "B" est un obstacle à 3 barres écartées.

Type "C" est un mur.

Type "D" est un obstacle à barres croisées.

Type "E" est une barrière.

Vous êtes libre de vous déplacer autour du parcours pour l'examiner, sans pénalité jusqu'au moment où vous passez la ligne de départ. À ce moment là, la partie commence effectivement. Sur le plan, l'obstacle que vous devrez affronter ensuite sera indiqué en noir. Ceux qui sont encore à affronter sont en rouge. Tous les obstacles doivent être affrontés dans l'ordre. (Voir notes). On considère que la partie est terminée lorsque tous les chevaux ont passé la ligne d'arrivée (fin) une fois que le plan montre un "F" noir. (C'est à dire, que les obstacles ont été passés) ou bien que le cheval a été éliminé.

Maîtrise de votre cheval

Vous pouvez maîtriser les mouvements de votre cheval en déplaçant le joystick dans la direction requise, mais tout comme un vrai cheval, il ne peut pas réagir instantanément - il lui faut de temps pour accélérer et pour ralentir.

Lorsqu'il se déplace horizontalement, il est capable de trois vitesses, un trot, un petit galop et un galop. Si la sélection ne se fait pas au moyen du joystick, le cheval continuera à se déplacer à la même vitesse qu'il avait atteinte. L'astuce est de lui donner un "coup de pied" avec le joystick, sans le tenir ni à droite ni à gauche fermement, autrement vous pourrez aller trop vite pour affronter les obstacles (surtout les doubles). Pour sortir appuyez sur le bouton de tire. Notez que les changements de vitesse ou de direction ne se feront pas tant que votre cheval est en l'air, assurez-vous donc que vous allez à la vitesse appropriée AVANT de sauter!!

Le mouvement vertical ne se fait qu'à une seule vitesse, et il est sélectionné par le mouvement du joystick UP/DOWN (haut/bas). Cependant, le cheval ne continuera pas indéfiniment en direction verticale, mais il se déplacera simplement au-dessus et au-dessous d'une "ligne" sur le plan.

Fautes

Vous serez pénalisé à chaque fois que vous touchez un obstacle, selon les règles suivantes:

- A) Vous êtes éliminé pour heurter un obstacle autre que celui que vous deviez affronter ou bien celui d'avant.
- B) Le fait de heurter l'obstacle correct (ou celui d'avant) aura pour résultat plusieurs pénalités, selon les circonstances. Si un saut était en progression, la pénalité est 4 FAUTES, dans le cas où aucun saut n'est tenté, mais si l'obstacle est touché à petite vitesse, il est adjugé un refus, pénalité 3 FAUTES. Si l'obstacle est heurté au galop, sans saut, le cavalier sera considéré être déséquilibré, pénalité 8 FAUTES. (Il n'y a pas de pénalité pour heurter un obstacle quand il a déjà été abattu).

Vous serez ELIMINÉ pour 3 refus ou chutes.

Le Tableau

Le tableau d'affichage sera mis à jour à la fin de chaque tour, indiquant les positions courantes. Les chevaux qui auront le moins de fautes seront placés en premier, et le temps le plus court déterminera la position des chevaux qui auront le même nombre de fautes.

En appuyant sur "P" sur le tableau d'affichage, vous permettrez à un autre cavalier de commencer son tour. "M" vous renverra au menu principal, et "H" affichera les marques les plus élevées obtenues pour le parcours actuel. (Ce tableau se remettra à l'état initial si un parcours est modifié).

Conception du parcours

Lorsque vous voulez tracer un parcours de votre conception, choisissez le numéro du parcours que vous voulez utiliser dans le menu, puis appuyez sur "D". (N'oubliez pas que le parcours précédent portant ce numéro sera perdu, et que le tableau de marque pour ce parcours sera effacé).

Le plan est remplacé par une grille de carreaux jaunes, chacun représentant l'emplacement d'un obstacle éventuel. Nous devons commencer par choisir un emplacement de DEPART. Déplacez le curseur clignotant vers le carreau de votre choix au moyen du joystick et appuyez sur "S". Le "S" apparaîtra dans le carreau de votre choix indiquant le départ de ce nouveau parcours.

Maintenant vous pouvez tracer un nouveau parcours en déplaçant la tige dans la direction voulue. (effacez en revenant en arrière) en choisissant les obstacles du type A, B, C, D ou tout en vous déplaçant. N'oubliez pas que vous ne pouvez choisir un obstacle que lorsque vous êtes sur un carreau jaune et seulement lorsque vous vous déplacez horizontalement. Vous pouvez traverser une partie droite de parcours, à angles droits, mais vous ne pouvez pas vous servir du même passage plus d'une fois. (Si le rédacteur ne vous permet pas de laisser faire, ce n'est pas permis!) Les obstacles sont placés en appuyant sur la touche appropriée lorsque le curseur est sur le carreau jaune. Le fait d'appuyer sur "N" effacera un carreau qui est déterminé. Continuez de faire ce jusqu'à ce que vous ayez placé autant d'obstacles que vous desirez. (Il n'est pas nécessaire d'utiliser tous les emplacements!!)

Placez une "F" à votre point d'arrivée choisi, (ceci doit également être approché horizontalement et doit se trouver dans un carreau jaune), et, si vous êtes satisfait que ceci est bien le parcours que vous voulez, déplacez le joystick dans la même direction. Le parcours sera maintenant "mémorisé", et peut être initié et joué comme n'importe quel autre. Il est conseillé de ne pas mettre plus de deux obstacles ensemble, (bien que ceci soit permis), puisqu'une telle combinaison est très difficile à jouer!!

AMUSEZ-VOUS BIEN!!!

EXPORT ONLY

Poner la palanca de mando en la puerta 1.

Una vez cargado aparecerá "SELECTION MENU" en la pantalla.

Se tendrán las siguientes opciones:

Apretar "R" para cambiar el número de caballos (max. 6).
Apretar "S" para escoger la pista a seguir (1-2).
Apretar "D" para rediseñar la pista escogida.
Apretar "P" para jugar en la pista escogida.
Apretar "V" para ver los puntos correspondientes a esta pista.
Apretar "T" para tocar o parar la música.
Apretar "M" para renombrar los caballos.

Una vez seleccionado "P" para jugar la pista deseada, la indicación visual de la mitad superior de la pantalla será sustituida por la vista de la cámara televisora del campo de juego. La parte inferior mostrará un plano de la pista escogida, el nombre del caballo a seguir y el país que representa. El comienzo de la pista está denotado por "S", y el final por "F", y los distintos tipos de obstáculos (hay cinco tipos) por las letras A a E. La posición del jugador es denotada por una tira de parpadeo.

Tipo "A" es un obstáculo vertical de 5 barras.
Tipo "B" es un obstáculo horizontal de 3 barras.
Tipo "C" es una valla.
Tipo "D" es un obstáculo con barras entrecruzadas.
Tipo "E" es un portico.

El jugador puede moverse libremente por la pista o curso para examinarlo, sin recibir ninguna penalidad, siempre y cuando no se cruce la linea de partida. Al cruzarse esta linea empieza el juego. En el plano aparecerá en negro el próximo obstáculo a salvar, y los posteriores aparecerán en rojo. Se deben salvar todos los obstáculos en el orden correcto. (Ver fallos). El juego solo se considera terminado al cruzarse la linea de llegada, cuando en el plano aparecerá una "F" en negro, (es decir, se han salvado todos los obstáculos) o ha sido eliminado el caballo.

Control del caballo

El caballo se controla haciendo mover la palanca de mando en la dirección requerida, pero, al igual que un caballo real, no reacciona instantáneamente, sino que necesita de cierto tiempo para acelerar y también para desacelerar.

El caballo tiene tres velocidades en sentido horizontal, trotar, galope corto y galope. Si no se hace ninguna selección con la palanca de mando, el caballo continuará moviéndose a la misma velocidad ya alcanzada. El galope consiste en darle una buena "cota" con la palanca de mando sin mantenerlo estático en la posición derecha o izquierda. De lo contrario el caballo se moverá con demasiada rapidez para salvar los obstáculos siguientes (sobre todo los dobles). Para saltar, apretar el botón de disparo. Hay que recordar que el caballo no cambiará de velocidad ni de dirección durante el salto, por lo que se debe asegurar de que corre a la velocidad adecuada ANTES de saltar.

El movimiento vertical tiene una sola velocidad que se selecciona moviendo la palanca ARRIBA/ABAJO según se el caso. No obstante, el caballo no continuará indefinidamente en dirección vertical sino que simplemente se moverá arriba y abajo una linea del plano.

Faltas

Se penalizará al caballo cada vez que toque un obstáculo de conformidad con las regulaciones siguientes:

- A) El caballo que toque un obstáculo, que no sea el que tiene que salvar o el inmediatamente anterior, quedará eliminado.
- B) Si se toca el obstáculo correcto (es decir el que se debe salvar o el inmediatamente anterior) se incurrirá en distintas penalizaciones según las circunstancias del caso. Si se toca durante el salto, la penalización incurrirá será de 4 puntos, si se olvida de saltar, pero si toca el obstáculo a baja velocidad se considerará como NEGATIVA y incurrirá en una penalización de 3 puntos. Si toca el obstáculo al galope, sin saltar, se considerará que ha DESMONTADO el jinete, penalización 8 puntos. (No se penalizará cuando se toque un obstáculo ya derribado anteriormente). El caballo que incurría en 3 negativas o caídas quedará ELIMINADO.

El Marcado

Al final de cada recorrido se actualizará el marcador y mostrará las posiciones del momento. Los caballos con menos faltas estarán a la cabeza, y la posición de los caballos que tengan el mismo número de faltas quedará determinada por el tiempo más corto en hacer todo el recorrido.

Para empezar con otro caballo se debe apretar "P" en el marcador. "M" hará aparecer de nuevo en la pantalla el menú principal, y "H" indicará los puntos más altos conseguidos durante el recorrido del momento (se repetirá esta tabla al rediseñarse el recorrido).

Diseño del Recorrido

Cuando se quiera diseñar un recorrido propio, seleccionar en el menú número del recorrido deseado y apretar "D". (Tenga en cuenta que se perderá recorrido anterior del mismo número, y se despejará el marcador correspondiente al mismo).

El plan quedará sustituido por una red de cuadrados amarillos, cada uno representando la posible posición de un obstáculo. En primer lugar se debe seleccionar el punto de partida. Hacer mover el cursor destellante al cuadrado que se desee usar la medida de la palanca de mando, y apretar "S". La "S" aparecerá en el cuadrado escogido y representará el punto de partida del nuevo recorrido.

Se podrá disponer ahora el recorrido nuevo haciendo mover la palanca en la dirección deseada, y seleccionando uno a uno los obstáculos de los tipos A, B, C, D o E. Hay que recordar que sólo se podrá seleccionar un obstáculo dentro de uno de los cuadrados amarillos y sólo cuando se mueva en la dirección horizontal. Se podrá cruzar un trozo recto de pista a 90° pero no se podrá utilizar la misma pista más de una vez (no está permitido si el editor lo permite). Los obstáculos se dispondrán apretando la tecla correspondiente cuando el cursor esté en el cuadrado escogido. Al apretar "N" se desplazará un cuadrado que ya esté fijado. Seguir este procedimiento hasta haber fijado todos los obstáculos como se desee. (No es necesario utilizar TODAS las posiciones).

Colocar una "F" en el punto de llegada escogido (este también debe enfocarse horizontalmente y colocarse en un cuadrado amarillo) y, de estar satisfecho con el curso o recorrido seleccionado hacer mover la palanca de mando en la misma dirección. El curso quedará "fijado" en la memoria y podrá llamarse y jugarse como cualquier otro. Se aconseja no poner más de dos obstáculos juntos (si bien esto está permitido), por ser estas combinaciones muy difíciles de jugar.

DIVIERTASE!!!

Mettre le joystick (barre de commande) en position 1.

A cariamento avvenuto, sul pannello visore apparirà "SELECTION MENU".

Le selezioni sono:

Premere "R" per cambiare il numero dei cavalieri concorrenti (Mass. 6).

Premere "S" per selezionare il percorso che desiderate usare per il gioco (1-12).

Premere "D" per ricominciare il percorso attualmente selezionato.

Premere "P" per giocare usando il percorso attualmente selezionato.

Premere "H" per mostrare i punteggi ottenuti in questo percorso.

Premere "V" per accendere o spegnere la musica.

Premere "N" per dare un nuovo nome ai cavalli.

Quando viene seleccionado "P" para jugar el percorso actual, el pannello visore viene sustituido sobre la mitad superior del mismo por la imagen de la cámara de televisión de la arena nupressa de la telecamera. La parte inferior muestra la planta del percorso seleccionado, el nombre del caballo del presente cavaliere, e il paese che rappresenta. Il inizio del percorso è marcato da una "S", la fine da una "F", e i diversi tipi di ostacoli (ci sono 5 tipi) dalle lettere A' a E'. La vostra posizione viene marcati da un indicatore lampo-gigante.

Il tipo "A" è una stazione aerea di 5 barre verticali.

Il tipo "B" è una stazione aerea di 3 barre.

Il tipo "C" è una valla.

Il tipo "D" è una stazione con asse trasversale.

Il tipo "E" è un'area.

Vi è permesso di muoversi lungo il percorso per esaminarlo, senza penalità, fino al momento in cui attraversate la linea di partenza. A questo punto, incomincia il percorso vero e proprio. Sulla pianta, il prossimo ostacolo è marcato in nero. Gli ostacoli seguenti appaiono in rosso. Tutti gli ostacoli devono essere affrontati nell'ordine esatto (vedere "falli"). Il percorso si considera terminato solo quando il cavallo passa la linea d'arrivo, quando sulla pianta appare una "F" nera (e quindi tutti gli ostacoli sono stati affrontati), o quando il cavallo è stato eliminato.

Come controllare il vostro cavallo

Potete controllare il movimento del vostro cavallo muovendo il joystick nella direzione voluta, tenendo conto che, come un vero cavallo, non reagisce immediatamente — impiega tempo ad accelerare e anche a rallentare di nuovo.

Quando si muove orizzontalmente, può raggiungere tre andature: trotto, canter (o piccolo galoppo), e galoppo. Se non viene fatta nessuna scelta con il joystick, il cavallo continua a mantenere la stessa andatura che aveva raggiunto. L'abilità sta nel dargli un "colpetto" col joystick, in modo da non mantenerlo in una posizione costante a sinistra o a destra, altrimenti potrete trovarvi ad affrontare troppe volte per affrontare i prossimi ostacoli (soprattutto quelli doppi). Per saltare, premere il pulsante di lancio. Ricordate che non ci saranno cambiamenti d'andatura né di direzione quando il cavallo si trova in aria, mentre effettua il salto, quindi accertarsi di avere l'andatura giusta PRIMA di saltare!!!

Il movimento verticale avviene ad un'unica andatura, ed è selezionato dal movimento adatto UP/DOWN (SU/GIU) sul joystick. Il cavallo, tuttavia, non continua a muoversi indefinitamente in direzione verticale, ma si sposta solo di una linea su e giù sulla pianta.

Falli

Sarete penalizzati ogni volta che toccone un ostacolo, secondo le seguenti regole:

- A) Siete eliminati se urtate un ostacolo diverso da quello dovete affrontare, o quello precedente.

B) Se urtate l'ostacolo che dovete saltare (o quello precedente), subirete varie punzoni, a seconda delle circostanze. Se il salto era stato iniziato, vi verranno dati 4 PUNTI DI PUNZIONE; se il salto non viene neppure tentato, ma l'ostacolo viene urtato ad un andatura lenta, viene dichiarato un RIFIUTO. CON 3 PUNTI DI PUNZIONE. Se l'ostacolo viene urtato ad un andatura veloce, il cavallo si considera DISCARCIATO CON 8 PUNTI DI PUNZIONE. (Non esiste una punzona nel caso che venga urtato un ostacolo che era stato buttato giù in precedenza). Con 3 rifiuti o cadete ELIMINATI.

Tabellone Segnapunti

Il pannello visore viene aggiornato alla fine di ogni percorso, mostrando le presenti posizioni. I cavalli col minor numero di falli vengono piazzati primi, tenendo in considerazione il tempo più basso impiegato a completare il percorso, nel caso che dei cavalli abbiano lo stesso numero di falli.

Premendo "P" dal pannello visore, si permette al prossimo concorrente di partire. "M" vi riporta al menu principale, mentre "H" esibisce i punteggi più alti raggiunti nel presente percorso (il tabellone viene azzerato, se si ricrea un percorso).

La pianta viene sostituita da una rete di quadrati gialli, ciascuno dei quali rappresenta una posizione in cui potrete collocare un ostacolo. Incominciate col selezionare la posizione di PARTENZA. Muovere il cursore lampo-gigante sul quadrato scelto, usando il joystick, e premere "S". La "S" apparirà nel quadrato scelto, marcando l'inizio del nuovo percorso.

Ora potete tracciare un nuovo percor